従来のマテリアルとPBRの共存の可能性についてメモ

CoexistenceOfConventionalMaterialsAndPBR

2023/11/22 おちゃっこ@おちゃっこLAB

2023/11/22時点において

AdditiveIKアプリの描画は従来のマテリアル方式である

PBRについては今後対応予定

PBR対応を視野に入れて従来マテリアルの扱いを工夫

従来マテリアルはテクスチャと拡散色がベースでありテクスチャを持たないマテリアルもある

今回の修正において

拡散色用の小さいテクスチャを自動作成

アルベドテクスチャの色と乗算して表示した

テクスチャ無しマテリアルに対しては白いテクスチャを自動作成して

白いテクスチャと拡散色テクスチャを乗算して表示した

このようにすることで将来対応予定のPBRにおいて

テクスチャ無しマテリアルと拡散色マテリアルに対して　拡散色乗算したアルベドテクスチャで対応出来ると思われる

つまり従来マテリアルとPBRの共存の可能性